Firo&Klawd

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

BMG INTERACTIVE

Gesundheitsrisiken

Zum Schutze Ihrer Gesundheit etwa 15 Minuten nach jeder gespielten Stunde ausruhen. Bei Müdigkeit oder Schlafmangel nicht spielen. Immer in einem hell erleuchteten Raum spielen und so weit wie möglich vom Monitor entfernt bleiben. Bei manchen Menschen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in der alltäglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware spielen. Unter Umständen können hiervon auch Personen betroffen sein, bei denen Epilepsie bislang nicht festgestellt wurde. Wenn Sie an Epilepsie leiden, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie mit dem Spielen beginnen, oder unverzüglich falls eines der folgenden Symptome auftritt: Schwindelgefühl, beeinträchtigtes Sehvermögen, Muskelzuckungen oder andere unkontrollierte Bewegungen, Desorientierung, Bewußtseinstrübung und/oder Krämpfe.

BMG INTERACTIVE

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

©1996 Interactive Studios. ℗1996 BMG Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Nur zum privaten Gebrauch. Unerlaubte Vervielfältigung, Bearbeitung, Vermietung, Verleih, Wiederverkauf, Verwendung in Spielhallen, Erhebung von Benutzungsgebühren, Sendung, öffentliche Aufführung, Vertrieb oder kommerzielle Nutzung dieses Produkts oder jedes anderen Warenzeichens oder urheberrechtlich geschützter Arbeit, die einen Teil dieses Produktes darstellt, sind verboten. Entwickelt von Interactive Studios. Herausgegeben von BMG Interactive, einem Unternehmen der Bertelsmann Gruppe. Alle Warenzeichen sind geschützt. Andere Copyrights und Warenzeichen sind das Eigentum der jeweiligen Besitzer. Hergestellt in der EU.

Deutsch

Spielstart

• Vergewissere Dich, daß Dein PC so eingerichtet ist, wie im Handbuch beschrieben; solltest Du einen Joystick oder ein Joypad mit 2 oder 4 Knöpfen besitzen, stelle sicher, daß es korrekt angeschlossen ist.

• Schalte Deinen PC ein, und lege die Firo & Klawd-CD in Dein CD-Laufwerk. Hinweis: Während des Spiels solltest Du die CD auf keinen Fall entnehmen.

Windows 3.1

• Beende Windows, und gib an der DOS-Eingabeaufforderung (C:\>) den Kennbuchstaben Deines CD-Laufwerks ein (üblicherweise D), gefolgt von einem Doppelpunkt, und drücke schließlich die Eingabetaste.

• An der DOS-Eingabeaufforderung (D:\>) gibst Du nun INSTALL ein und drückst die Eingabetaste, um das Firo & Klawd-Installationsprogramm zu betreiben; folge den Bildschirmanweisungen, um Firo & Klawd auf Deiner Festplatte zu installieren.

• Entscheide Dich zwischen PART INSTALL (Teil-Installation; 2,3 MB) oder FULL INSTALL (Vollständige Installation; 75 MB), dann wähle INSTALL FIRO & KLAWD (Firo & Klawd installieren), und folge den Bildschirmanweisungen, um das Spiel auf Deiner Festplatte zu installieren.

• Um Firo & Klawd von der DOS-Eingabeaufforderung aus zu betreiben, vergewissere Dich, daß Du Dich im richtigen Verzeichnis befindest, gib dann FIRO ein, und drücke die Eingabetaste (oder gib SETSOUND ein, um Deine Soundkarte einzurichten, und folge den Anweisungen).

• Wenn der Einführungsbildschirm erscheint, kann das Spiel losgehen.

Windows 95

• Wähle auf dem Desktop das Icon "Arbeitsplatz", und öffne den Ordner "Arbeitsplatz".

• Wähle das Icon für das CD-Laufwerk im Arbeitsplatz-Ordner, um den Ordner Firo & Klawd zu öffnen.

• Wähle im Firo & Klawd-Ordner das Installations-Icon (INSTALL), und folge den Bildschirmanweisungen zur Installierung von Firo & Klawd auf der Festplatte.

• Um nun das Spiel unter Windows 95 zu betreiben, wähle das Icon Firo & Klawd.

• Wenn der Einführungsbildschirm erscheint, kann das Spiel losgehen.

STUD

Problemlösung

Sollte wider Erwarten das Spiel einfach nicht funktionieren wollen, dann setze Dich mit unserem Kundendienst in Verbindung: BMG Interactive, Telefon-Hotline 0180/530 4525. Wir werden allerdings soviel wie möglich über Deine Gerätekonfiguration wissen müssen, sei also vorbereitet. Wenn Du uns schreibst, vergiß nicht, uns Deinen Namen, Deine Adresse und Telefonnummer mitzuteilen.

Der Vorhang hebt sich...

...mit einer Trickfilmsequenz zur Einführung. Denn bei Firo & Klawd tauchst Du nicht nur durchs eigentliche Spielen so richtig in die Handlung ein, sondern auch durch viele Filmszenen.

• Drücke die ESCAPE-Taste, um die Einführungssequenz zu überspringen (und solltest Du in Eile sein, kannst Du so auch die anderen Szenen umgehen).

Es ist Firos Aufgabe, mit Klawd im Schlepptau von einem Ende New Yak Citys zum anderen zu kommen - und das durch eine Reihe riesiger, risikoreicher Levels bis an den Stadtrand, wo dann als Höhepunkt ein Treffen mit dem Boß in der Villa wartet. Zum Unglück für unsere Helden (na gut, für unseren Helden und Klawd) hat der Boß einen Preis auf ihren Kopf ausgesetzt. Und so ist jetzt ganz New Yak hinter ihnen her, um sie dem Boß auszuliefern - entweder am Stück oder in Stücken.

DER TITELBILDSCHIRM

Hier gibt es drei Optionen: OPTIONS (Optionen), START und 1 PLAYER (Einzelspiel). Die zu wählende Option ist markiert.

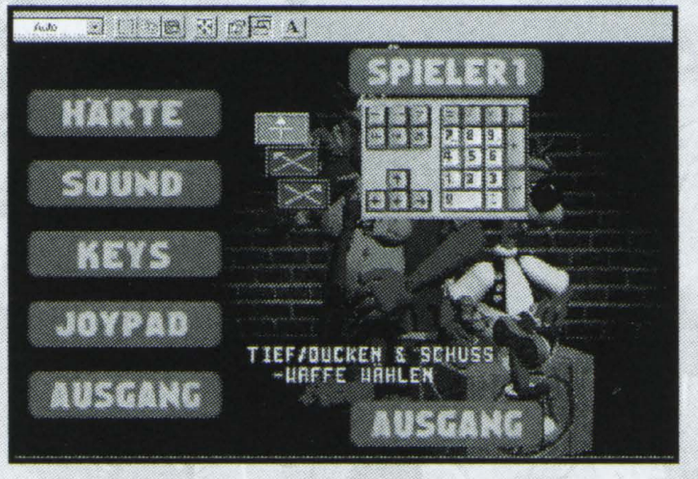
• Drücke die Pfeiltasten Links oder Rechts, um eine Option zu markieren.

• Drücke die Eingabetaste oder den Feuerknopf, um die markierte Option zu wählen.

OPTIONS Mit dieser Option rufst Du den Optionsbildschirm auf (siehe dazu später Der Optionsbildschirm).

START Dreimal darfst Du raten! 1 PLAYER Diese Option erlaubt es Dir, entweder mit Firo oder mit Klawd zu spielen (denke daran, daß Du während des Spiels auch Deine Spielfigur wechseln kannst). Die Option für ein Spiel mit zwei Teilnehmern (2 PLAYER) steht nur zur Verfügung, wenn einer der Spieler ein Control Pad benutzt; der andere muß die Tastatur verwenden. Dabei solltest Du wissen, daß ein zweiter Teilnehmer zu jedem Zeitpunkt des Spiels einsteigen kann, indem er einfach die Eingabetaste (oder welche Taste auch immer für das Feuern bestimmt wurde) drückt.

Wenn der Computer 30 Sekunden lang keine Befehle erhält, ist eine Actionszene von Firo & Klawd zu sehen (dabei zeigt Dir ein sich drehender Schild, daß dieser Abschnitt nichts mit Dir zu tun hat).



DER OPTIONSBILDSCHIRM

Hier hast Du die Wahl unter fünf Optionen: DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad), SOUNDFX (Soundeffekte), KEYS (Tasten), CONTROLS (Steuerung) und EXIT (Abbrechen).

• Drücke die Pfeiltasten Oben oder Unten, um eine Option zu markieren.

• Mit der Eingabetaste oder dem Feuerknopf wählst Du die markierte Option.

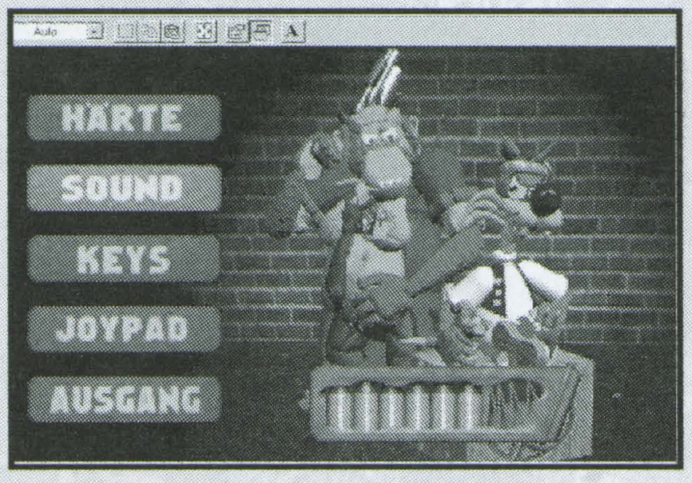
• Anschließend kehrst Du mit Hilfe der ESCAPE-Taste zu DOS zurück (Du wirst aufgefordert werden, dies zu bestätigen).

DIFFICULTY Wähle zwischen EASY (Leicht), NORMAL und HARD (Schwierig). Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr schwere Jungs wirst Du treffen (und desto stärker, aggressiver und gefährlicher sind sie) und desto mehr Punkte erhältst Du, wenn Du einen von ihnen aus dem Weg

räumst. Bei einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad stellen sich Dir weniger Hindernisse in den Weg (und es gibt weniger zu sehen), doch wenigstens kannst Du Dich mit dem Spiel vertraut machen.

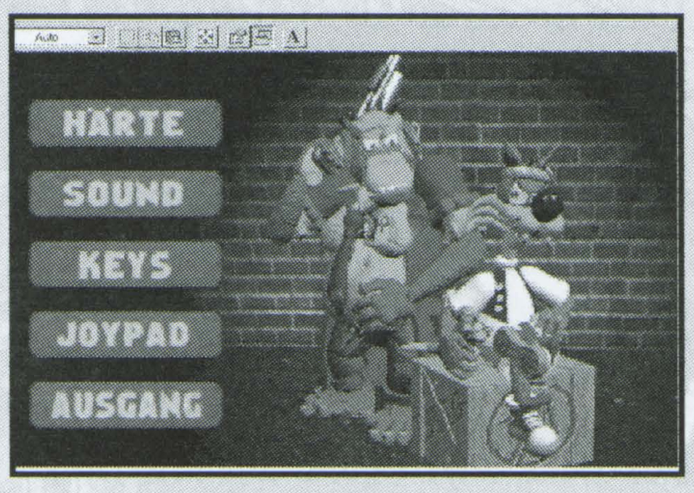
SOUNDFX Die Lautstärke wird durch ein Magazin symbolisiert.

- Um die Lautstärke zu erhöhen oder zu verringern, drücke die Pfeiltasten Links oder Rechts.



KEYS Hier kannst Du die Standardbelegung der Tasten ändern. Mit EXIT kehrst Du zum Optionsbildschirm zurück.

- Drücke die Pfeiltaste Oben oder Unten, um die Markierung zwischen den Steuerungen hin- und herzubewegen.
- Mit Hilfe der Eingabetaste wählst Du die markierte Steuerung.
- Drücke nun die Taste, der Du diese Funktion zuteilen willst.



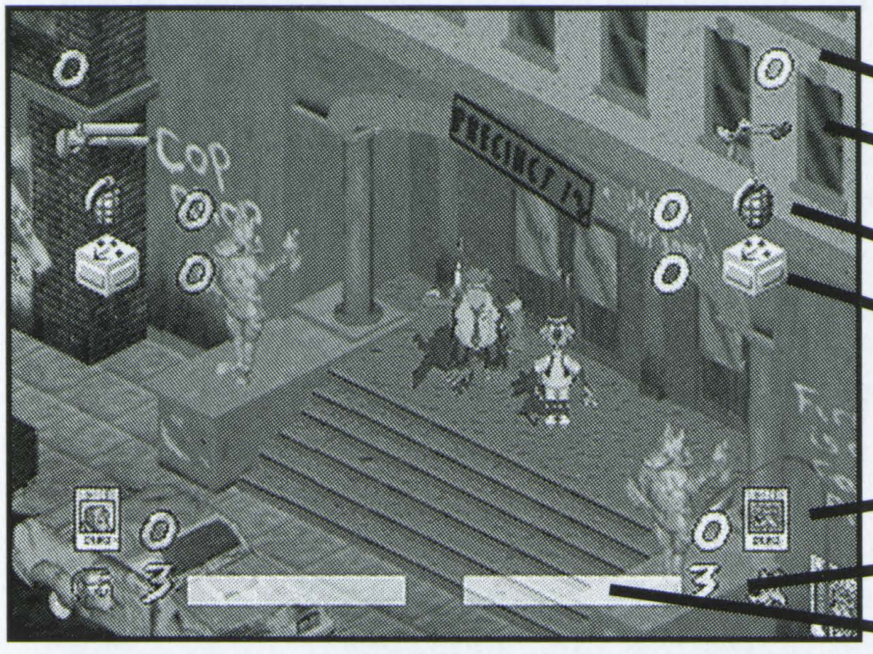
CONTROLS Ruft die Steuerungsoptionen auf, damit Du Deine bevorzugte Steuerungsart wählen (Tastatur oder Joypad) und die Richtungssteuerungen nach Deinem Geschmack einstellen kannst. Du hast die Wahl unter drei Richtungen: Bewegung direkt nach oben (Standard) oder diagonal nach links oder rechts (um den Landschaftskonturen zu folgen).

- Mit Hilfe der Pfeiltasten Links oder Rechts schaltest Du durch die verfügbaren Steuerungen.
- Drücke die Eingabetaste, um die gewünschte Richtungssteuerung zu markieren.
- Mit den Pfeiltasten Oben oder Unten kannst Du zwischen den Optionen und EXIT umschalten. Wähle EXIT, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

EXIT Mit dieser Option kehrst Du zum Titelbildschirm zurück.

Was Du während des Spiels sehen wirst

Wie Du sehen kannst, findet die Handlung in einer 3D-Umgebung statt (von einer sogenannten, für den Fall, daß Du das schon immer wissen wolltest, isometrischen Perspektive aus gesehen). Während Firo und Klawd durch die Landschaft rennen, folgt die Ansicht ihren Bewegungen.



SCORE Es werden für jeden aus dem Spiel geworfenen Gegner und jedes erbeutete Fahndungsplakat Punkte verteilt. Beachte: Es gibt auch eine ganze Reihe von Bonussen zu gewinnen. Eine Bilanz Deiner Spielleistung erhältst Du am Ende eines Levels; alle Bonusse werden zu Deiner Punktzahl hinzugerechnet.

CURRENT WEAPON Zeigt an, welche Waffe im Augenblick benutzt wird und (wo zutreffend) wieviel Munition zur Verfügung steht.

GRENADES Zeigt die Zahl der zur Verfügung stehenden Granaten an.

THREE-WAY Zeigt an, wie oft Du mit Deiner aktuellen Waffe drei Schüsse auf einmal abfeuern kannst.

WANTED POSTERS Zeigt die Zahl der Fahndungsplakate an, die Du erbeutet hast. Beachte, daß Du für 10 erbeutete Plakate als Belohnung einen zusätzlichen Firo oder Klawd bekommst.

LIVES Zeigt die Zahl der Firo- oder Klawd-Figuren an, die Dir zur Verfügung stehen (Du beginnst mit dreien). Beachte: Dieses Icon blinkt, um Dich zu warnen, wenn Du Dein letztes Leben in Angriff nimmst.

HEALTH Wird durch eine horizontale Leiste angezeigt, die sich verkürzt, wenn Firo oder Klawd verletzt

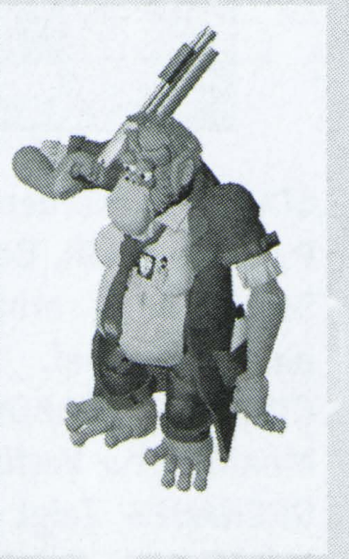
werden, z.B. aufgrund von Zusammenstößen mit den schweren Jungs, durch Kugeln oder durch andere unerfreuliche Dinge (wie z.B. den Boden bei einem Fall aus großer Höhe).
Beachte, daß die Statusinformationen nur wenn nötig angezeigt werden, z.B. wenn Punkte erzielt werden, Waffen oder Gesundheit erworben werden oder wenn die Steuerung zwischen den Figuren gewechselt wird.

• In einem Spiel mit zwei Spielern mußt Du die Taste "P" oder die Leertaste drücken, um Informationen über Deinen Status zu erhalten.

ÜBERNIMM DIE STEUERUNG...

... entweder von Firo oder von Klawd. Jede Figur hat ihre Vor- und Nachteile, und, wie Du sehen und hören wirst, sind die Reaktionen der einzelnen Charaktere in bestimmten Situationen sehr unterschiedlich. Bevor Du mit dem Spiel beginnst, solltest Du Dir die Zeit nehmen, Dich mit den Bewegungen und den Funktionen der Steuerung vertraut zu machen. Beachte, daß die Standardsteuerung dazu benutzt wird, die möglichen Bewegungen der Figuren anzuzeigen.

FIRO



Wie würdest Du einen 1,80 Meter großen, mit einem Gewehr bewaffneten Affen nennen? Am besten Sir! Oder Firo, wie ihn seine Freunde nennen würden, wenn er denn welche hätte. Er ist ein Orang-Utan (und kein Küken) und ein Polizist, der die Dinge auf seine Weise erledigt oder gar nicht. Es gibt nur eines, was er noch mehr liebt als das Gesetz: Gewehre. Oh, und natürlich Essen. Er haßt jedoch alles übrige, besonders Gesetzesbrecher und Katzen. Man könnte sagen, daß ihn seine lange Karriere zynisch gemacht hat, jedoch würde er einen dann sofort erschießen.

"Wenn Du unbedingt den harten Macker spielen willst, dann spiel mit mir!"

KLAWD

Ein mit allen Wassern gewaschener, streunender Kater mit einem schnellen Mundwerk und noch schnelleren Beinen, die ihm in seinem Job, Paketzustellungen ohne lästige Fragen, gute Dienste leisten.

"Hey, wenn Du es unbedingt schwer haben willst, dann spiel doch mit ihm. Aber warum solltest Du Dich mit diesem Holzkopf abgeben, wenn Du doch mit mir spielen kannst? Ich hab' Stil, ich hab' den nötigen Charme und das gute Aussehen... Und außerdem gerade den Lauf der Riesenknarre eines Riesenaffen im Ohr. Ich muß los..."

Laufen

• Drücke die entsprechende Pfeiltaste (oder die entsprechenden Zahlen auf dem Ziffernblock), um Firo oder Klawd in die gewünschte Richtung zu bewegen. (Vergiß nicht, daß es zwei alternative Steuerungssysteme gibt).

Springen

• Drücke Bild ▼, um Firo oder Klawd hochspringen zu lassen, wenn sie stillstehen.
• Drücke Bild ▼, um Firo oder Klawd in Blickrichtung springen zu lassen, wenn sie rennen.

Ducken

• Drücke die Lösch-Taste auf dem Ziffernblock.

Klettern

• Drücke Bild ▼, wenn Firo oder Klawd vor einer Leiter stehen, um sie diese hochklettern zu lassen.
• Drücke die Lösch-Taste auf dem Ziffernblock, wenn Firo oder Klawd vor einer Leiter stehen, um sie diese herunterklettern zu lassen.

BENUTZUNG DER WAFFEN

Firo hat immer sein Gewehr bei sich, und Klawd ist nie ohne seine Schleuder unterwegs. Beide Waffen sind mit unbegrenzter Munition ausgestattet. Sie sind - richtig angewendet - sehr wirksam, können jedoch durch das Sammeln von besonderen Objekten noch effektiver gemacht werden (siehe Besondere Objekte).

• Drücke die Eingabetaste, um die Waffe in die Richtung abzufeuern, in die Firo oder Klawd schauen.
• Halte die Lösch-Taste auf dem Ziffernblock gedrückt, und betätige die Eingabetaste, um zwischen den von Firo oder Klawd gehaltenen Waffen zu wechseln.

Beachte, daß es einige Orte gibt, an denen Gewehre nicht zugelassen sind (wie in Beers Bar und im Restaurant Pasta La Vista). Dort werden dann stattdessen die Fäuste benutzt.

BENUTZUNG VON GRANATEN

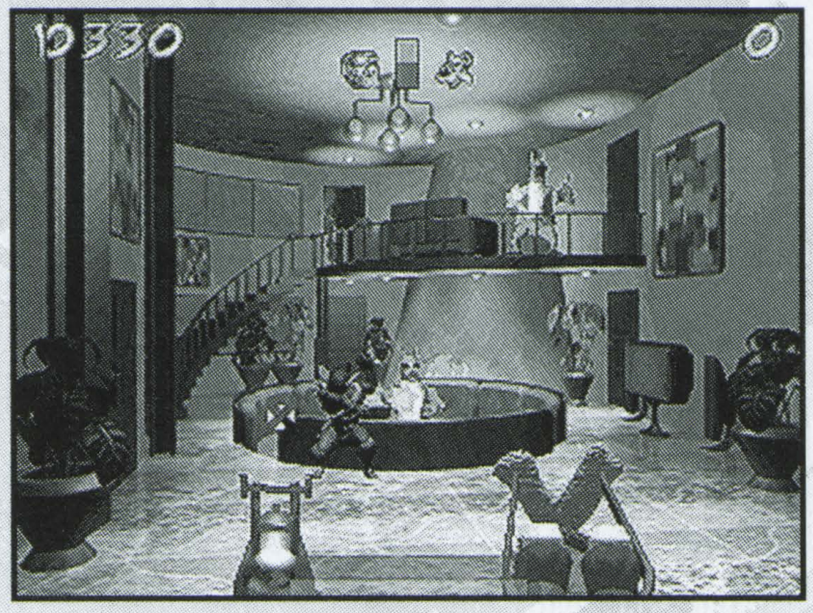
Sie sind sehr nützlich, wenn sich ein Gegner außerhalb der Reichweite Deiner Waffe versteckt hält - oder aber um schnell ganze Gruppen von Gegnern auszuschalten.

• Halte die "+"-Taste auf dem Ziffernblock gedrückt, um eine Granate herauszuziehen.
• Drücke die Pfeiltasten Links oder Rechts (oder eine Taste zum Herumdrehen), um Firo oder Klawd um 360 Grad zu drehen. Beachte, daß Firo und Klawd nicht gehen können, solange sie eine Granate festhalten.
• Laß die "+"-Taste los, um eine Granate in die Richtung zu werfen, in die Firo oder Klawd blicken. Je länger Du die "+"-Taste festhältst, desto weiter wird die Granate geworfen, wenn Du die Taste losläßt. (Keine Sorge: Die Granate explodiert nur, wenn sie etwas trifft.)

Wechseln der Steuerung...

... zwischen Firo und Klawd. Dies ist jedoch nur in einem Einzelspiel möglich.

- **Drücke die Leertaste, um die Steuerung zwischen Firo und Klawd zu wechseln.**



ZUSATZSPIELE

Du wirst gelegentlich, wenn ein Level beendet ist, auf ein Zusatzspiel stoßen.

Es besteht aus einer Schießerei, die durch die Augen von Firo oder Klawd gesehen wird - ein Angriff waffenschwingender schwerer Jungs, die aus dem Bildschirm herausspringen und herausschießen. Schalte sie aus, bevor sie Dich ausschalten (zum Glück steht Dir Munition in unbegrenzter Menge zur Verfügung, aber beachte, daß es jeweils Zeit kostet, die Waffe neu zu laden). Beachte das Fadenkreuz, das anzeigt, wohin Firos oder Klawds Schüsse treffen werden (um Verwirrung zu vermeiden, ist Firos rot und Klawds blau).

- **Drücke die Pfeiltasten, um das Fadenkreuz über den Bildschirm zu bewegen.**
- **Drücke die Eingabetaste, um die Waffe abzufeuern.**

Beachte auch, daß das Fadenkreuz im Schwierigkeitsgrad EASY automatisch senkrecht verschoben wird, so daß Du Dich ganz auf die horizontale Bewegung konzentrieren kannst.

Überlebe den Angriff, und beweise, daß Du ein zusätzliches Leben verdienst. Wenn Du verlierst, verlierst Du auch ein Leben ... Wie auch immer die Schießerei ausgehen wird, das Spiel geht weiter (es sei denn, Deine Figur hat kein Leben mehr zum Spielen übrig). Beachte: In einem Spiel mit zwei Teilnehmern bekommt derjenige das zusätzliche Leben, der die meisten Gegner ausgeschaltet hat.

BESONDERE OBJEKTE

Halte Ausschau nach ihnen. Man sammelt sie ein, indem man über sie hinweggeht.

GRENADES (Granaten) Es sind jeweils fünf Stück in einer Schachtel enthalten..

THREE-WAY FIRE (Dreifachschüsse) 50 Schüsse für die aktuelle Waffe.

EXTRA LIFE (Zusätzliches Leben) Entweder für Firo oder für Klawd.

FIRST AID (Verbandskasten) Damit kann Firos oder Klawds Gesundheit wieder völlig hergestellt werden.

MACHINE GUNS (Maschinengewehre) 50 Runden Schnellfeuervergnügen.

BULLET-PROOF JACKET (Kugelsichere Weste) Genau das Richtige, um den Kugeln der Gegner etwas von ihrer Schlagkraft zu nehmen.

HIGH-POWER AMMUNITION (High-Power-Munition) Ein Magazin mit 20 Superkugeln.

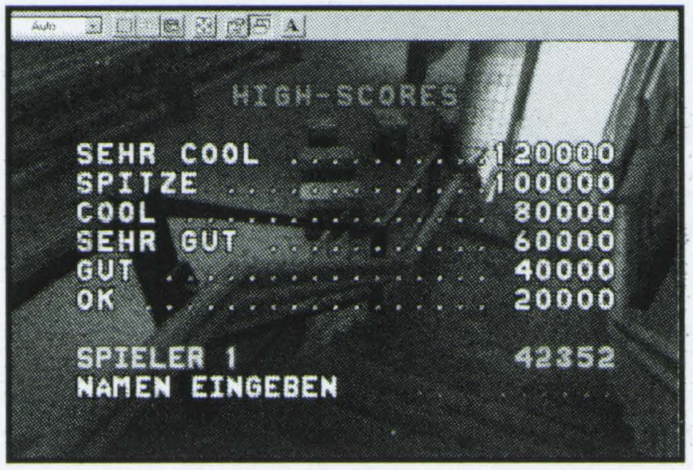
CHAINGUN (Maschinengewehr) 50 Runden mächtiger Schnellfeuer-Kugeln.

RICOCHET BULLETS (Querschlägermunition) Enthält 20 querschlagende Kugeln.

HOMING MISSILES (Zielsuchraketen) Ein einzelner explosiver Schuß, der sich das nächstliegende Ziel sucht.

WANTED POSTER (Fahndungsplakate) Der Mob hat sie in der ganzen Stadt aufgehängt, so daß es keinen Zweifel daran geben kann, wer Firo und wer Klawd ist. Gehe zu einem Plakat, und reiß es herunter. Sammle 10 Plakate, und Du bekommst ein zusätzliches Leben.

MINES (Minen) Nicht auf diese grünen Sprengkörper treten!



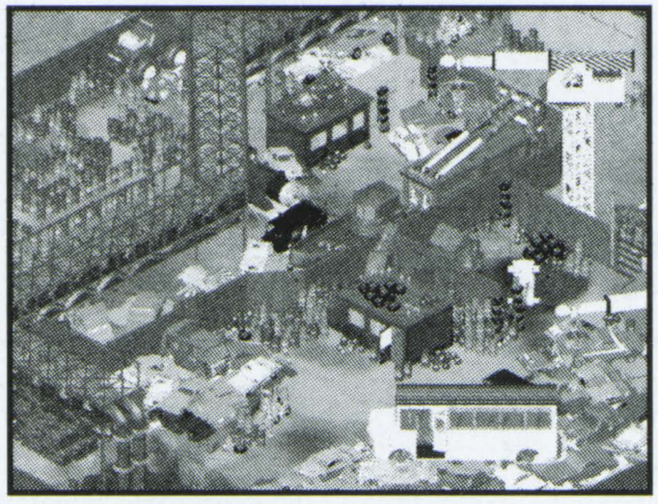
HIGH SCORE TABLE (HIGH-SCORE-TABELLE)

Die sechs besten Spielergebnisse des Tages werden gespeichert. Wirst Du es bis ganz an die Spitze schaffen? Übertriff eines der bestehenden Spitzenergebnisse, und gib Deinen Namen ein (oder einen anderen Namen oder eine Botschaft nicht länger als 10 Buchstaben oder Zahlen). Du kannst Deine Scores und Namen für die Nachwelt auf der Festplatte speichern. Gib einfach mit Hilfe der Tastatur Deinen Namen ein, und speichere ihn durch Drücken der Eingabetaste.

WILLKOMMEN IN NEW YAK CITY!

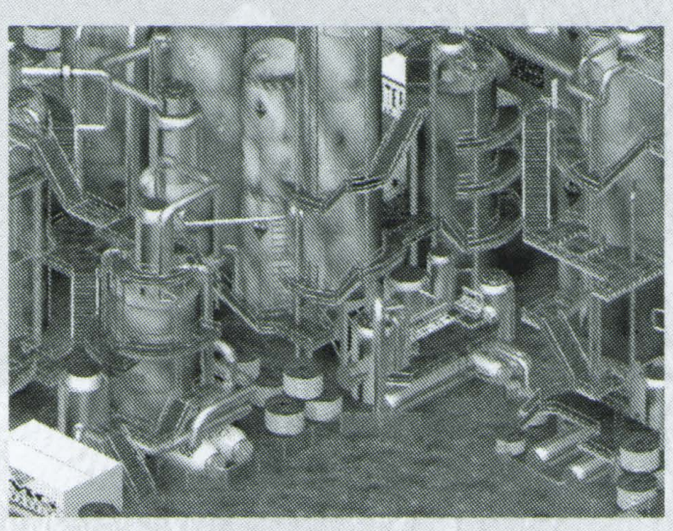
Die Stadt ist groß - riesengroß. Laß uns einmal einen Blick auf einige der Orte werfen, die Du während des Spiels noch sehen wirst...Viel Spaß!

THE STREETS (Die Straßen) Es ist gefährlich dort auf den Hauptstraßen - und noch viel gefährlicher in den Seitenstraßen und Gassen. Sei auf der Hut vor den schweren Jungs, die in Gassen, Gebäuden, Türeingängen und schwarzen Limousinen versteckt sind. Versuch, nicht von den Hausdächern zu fallen, und paß auf die Schornsteine auf!



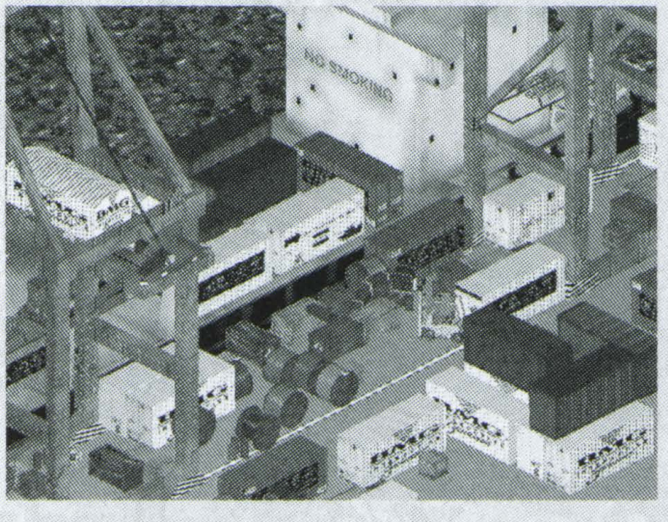
THE SCRAPYARD
(Der Schrottplatz)

Eine seltsame Sammlung von Autos, Haushaltsgeräten, Ölfässern und allerlei Schrott. Meide die Dampfleitungen, und falle nicht in den Schlamm (Firo und Klawd können nämlich nicht schwimmen).



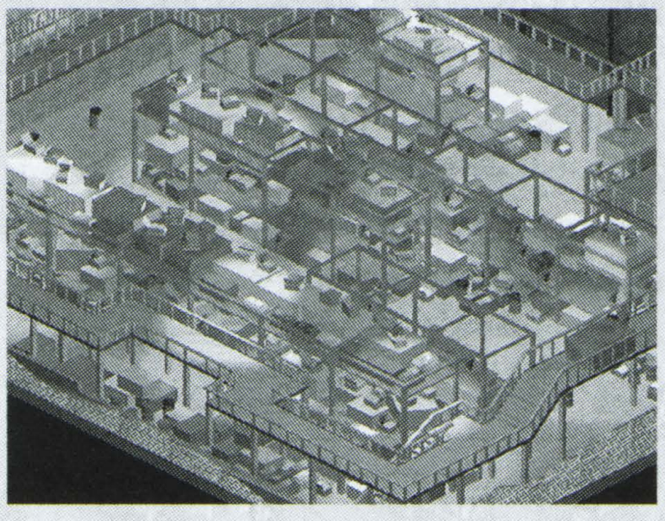
ICU CHEMICAL PLANT
(ICU Chemiefabrik)

Ein riesiges Netz schimmernder Leitungen, Verbindungsstege und Leitern, die von viel zu hoch bezahlten Arbeitern benutzt werden. Die meisten dieser Arbeiter haben als Werkzeuge äußerst effektive Raketen und Flammenwerfer. Du wirst Dich vielleicht fragen, warum es da eine Zeituhr gibt, die mitläuft...Nun, Du wirst es schon noch herausfinden.



THE DOCKS
(Die Docks)

Pier 13 ist für sein Labyrinth von Kisten und Containern bekannt. Hier gibt es auch jede Menge Gabelstapler, Lastwagen, Kräne, riesige Kabelrollen und viel zu viele schwere Jungs, die mit viel zuviel Munition, Haß und Zeit ausgestattet sind.

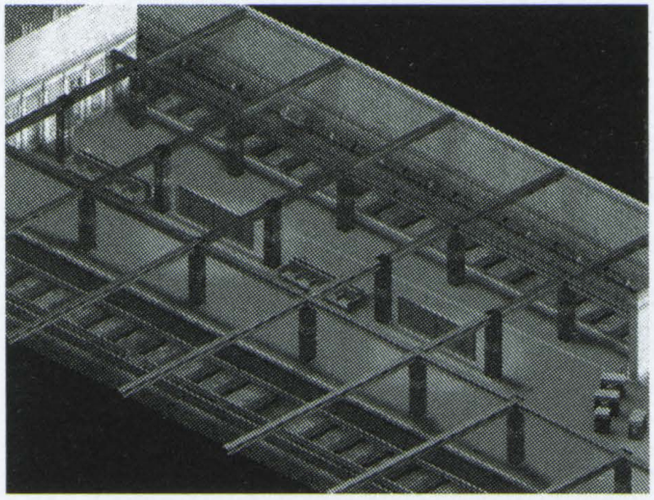


THE WAREHOUSE
(Das Lagerhaus)

Es wird von Johnny betrieben, dem Eisbärbruder von Vinny (Du weißt schon - Vinny, der große Braunbär, dem der Schrottplatz gehört). Das Lagerhaus ist ebenfalls ein Labyrinth von Kisten und Containern, nur daß man hier auch noch Treppen steigen muß. Oh, und hüte dich vor den tödlichen Mäusen des Ninja-Clans...

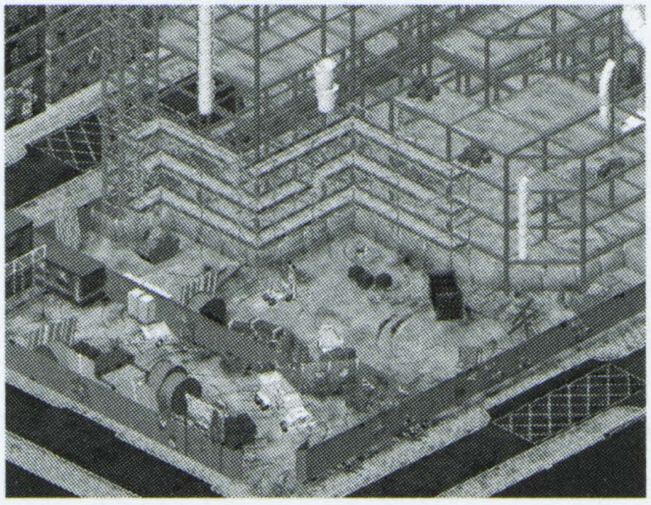
CENTRAL PARK

Es scheint ein sehr ruhiger Ort zu sein, aber hier geht man besser nicht ohne eine Waffe und genügend Munition hin (also halte Ausschau nach all den versteckten besonderen Objekten). In der Mitte des Central Parks befindet sich eine Eisbahn, in deren Labyrinth von Reklametafeln das örtliche psychopathische Pinguin-Eishockeyteam (dementsprechend ganz zutreffend The Psycho Penguins genannt) sein Training abhält. Paß auf, wo Du hintrittst...!



THE SUBWAY
(Die U-Bahn)

Mach es Dir ein bißchen leichter, und nimm die U-Bahn... Vorausgesetzt, Du kommst mit der unwillkommenen Aufmerksamkeit der dort beheimateten Gestalten zurecht: Die Punkratten Sid Viscose (haßt Baseball, aber liebt Baseball-Schläger) und Johnny Return (sammelt gebrauchte Messer).



THE BUILDING SITE
(Die Baustelle)

Sie gehört Bojitt und Runn, zwei sehr zweifelhaften Gestalten, die gerne ihr Werkzeug herumliegen lassen. Hüte Dich vor den Feuern - und vor den ruchlosen Gesellen, die sie legen.

DIE SCHWEREN JUNGS

In New Yak City ist eine ganze Reihe sehr verschiedener Figuren zu Hause; die meisten von ihnen sind bewaffnet - und alle sind gefährlich. Hier sind nun einige der Tiere, die Du in Firo & Klawd treffen wirst...

RALPH
Der am wenigsten aggressive Hund sollte nicht unterschätzt werden.

JAKE
Er mag ja blind wie eine Fledermaus sein, ist aber immer noch ein Hund mit einem Maschinengewehr. Also, paß gut auf.

SPIKE
Er bellt wie verrückt und rennt herum wie ein Amokläufer, was er auch ist.

HANS SCHNAPPS
Sei gewarnt: Dieser geistesgestörte Dobermann ist taub, also kann er Dein Gnadenwinseln nicht hören.

GRAMPS
Laß Dich von diesem alten Gesellen nicht täuschen; halte Dich lieber fern, wenn er ins Rotieren kommt.

TROFFA
Wahrscheinlich das weniger häßliche der beiden Schweine, die Du treffen wirst. Aber auch nur, weil es statt mit einem Gewehr mit einem Hammer bewaffnet ist. Laß es also nicht zu nahe herankommen.

HUGGY
Er mag zwar ein Bär sein, kann aber, wenn nötig, auch eine Ratte sein.

KITTY
Mmm. Hübsch. Aber sei gewarnt, es steckt mehr in dieser Löwin als es den Anschein hat (obwohl der Schein wirklich sehr ansprechend ist).

TUSKER McLAIN
Mache die Bekanntschaft des gut betuchten Walroß-Bosses der Psycho Penguins. Oder vielleicht auch lieber nicht...!

SAM
Der verabscheuungswürdige Fuchs. Das macht es nur noch verdienstvoller, ihn auszuschalten.

DARREN
Er besteht zu hundert Prozent aus Muskeln (sein Gehirn leider eingeschlossen). Es wäre durchaus zutreffend, ihn einen Keiler zu nennen, aber er würde es doch nur mißverstehen.

RICARDO
Dieses Krokodil ist die rechte Hand des Bosses. Was ihm an Intelligenz fehlt, wiegt er an Muskelmasse und Zähnen wieder auf.

HALT, STOPP!

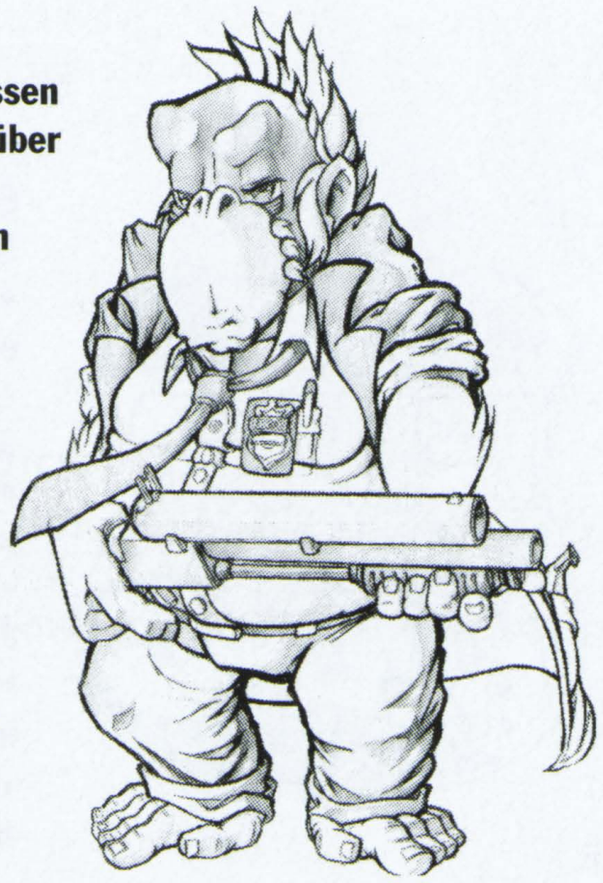
Denke daran, nach jeder Spielstunde eine 15minütige Pause einzulegen. Aber statt Deinen PC auszumachen, schalte ihn lieber auf Pause - aber nicht zu lange, oder was meinst Du?

- **Drück die P- oder ALT-Taste, um die Action anzuhalten, und rufe das Pause-Menü auf.**
- **Drücke die Leertaste, um das Spiel zu verlassen und zum Titelbildschirm zurückzukehren (Du mußt dies bestätigen).**
- **Drücke die Pfeiltasten Links oder Rechts, um die Lautstärke der Musik zu erhöhen oder zu verringern..**
- **Drücke die P- oder ALT-Taste erneut, um das Spiel wieder aufzunehmen.**

SPIELHINWEISE

Gewinne! Sei der Beste! Beachte die folgenden nützlichen Tips...

- **Stelle DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad) auf EASY (Leicht), und benutze den ersten Level dazu, die Steuerung von Firo und Klawd zu üben.**
- **Denke daran, daß, wenn Du das erste Mal an einem Ort auftauchst, das Spiel erst dann beginnt, wenn eine Controller-Taste gedrückt wird.**
- **Wenn es sich bewegt, schieße drauf!**
- **Lerne die Verhaltensweisen und Bewegungen der schweren Jungs kennen, damit Du besser einschätzen kannst, was sie wohl tun werden. Bleibe z.B. außerhalb der Reichweite von Fergus, dann wird er nicht schießen.**
- **Paß gut auf! Manche der schweren Jungs sind in Banden unterwegs, was es natürlich noch schwerer macht, sie zu bekämpfen.**
- **Sei vorsichtig! Manchmal kann es sein, daß umgefallene schwere Jungs nur betäubt sind; deshalb solltest Du auf sie drauf springen, um sie auszuschalten, bevor sie wieder hochkommen können.**
- **Vergiß nicht, Dich zu ducken, wenn es zu brenzlig wird.**
- **Es ist möglich, die schweren Jungs auf einander schießen zu lassen (z.B. indem man sich zur rechten Zeit duckt). Du darfst dann ruhig über ihre Dummheit lachen.**
- **Vermeide es, Deinen Partner auszuschalten, besonders in einem Spiel mit 2 Teilnehmern.**
- **Vermeide es, Granaten gegen Wände zu werfen - sie springen zurück!**
- **Die meisten besonderen Objekte werden von ausgeschalteten Gegnern fallen gelassen. Einige sind hinter den Kulissen versteckt, also habe keine Angst, ein bißchen herumzusuchen.**
- **Firo oder Klawd beginnen zu schwanken, wenn sie zu nahe an einer Plattformkante stehen, also tritt zurück, sonst stürzt Du hinunter.**
- **Wenn Firo oder Klawd blinken (z.B. wenn ein Leben verloren wurde und durch ein neues ersetzt wird), heißt dies, daß sie zeitweilig unverwundbar sind. Dies kann von Vorteil sein - aber sei trotzdem vorsichtig, daß man Dich nicht erwischt.**
- **Denke daran, daß Firo oder Klawd keine Waffe oder Granate**



benutzen können, wenn sie sich an einer Leiter festhalten. Wenn sie, während sie sich an einer Leiter festhalten, getroffen werden, fallen sie hinunter.

• Es ist möglich nach einer Leiter zu greifen, wenn man fällt: Man muß sich dazu nur einfach auf sie zubewegen und die Richtungstaste Oben drücken.

• Beachte, daß, wenn in einem Einzelspiel die Steuerung zwischen den Figuren gewechselt wird, Deine Munition, die besonderen Objekte, die Leben, die Gesundheit und die Fahndungsplakate ebenfalls zur anderen Figur wechseln. Aber paß auf die andere Figur auf, die Du nicht steuerst. Manchmal sammelt sie besondere Objekte für sich selbst, was dann bedeutet, daß Du nicht von ihnen profitieren kannst.

• Hebe die Verbandskästen erst dann auf, wenn Du sie auch benötigst.

• Halte die Augen nach geheimen Orten offen.

• Geduld könnte sich auszahlen, vorausgesetzt Du bleibst lange genug an den richtigen Orten.

• Vergiß nicht: Es gibt tausend Möglichkeiten, einer Katze das Fell über die Ohren zu ziehen. "Hey! Das ist überhaupt nicht lustig!" Ein Beispiel: Wenn Du das erste Mal Firo & Klawd spielst und das Duo die Polizeistation verläßt, kannst Du Dir Deinen Weg aussuchen: Gehe die Straße entlang, oder gehe zum Auto und fahre damit durch die Gegend.

DIE PFLEGE DEINER FIRO & KLAWD-CD

CDs sind robust, aber nicht unzerstörbar. Behandle sie deshalb mit Sorgfalt.

• Diese Disk enthält Software für den PC. Benutze die CD niemals in einem anderen Gerät, da es sonst zu Beschädigungen kommen kann.

• Laß die Disk niemals in der Nähe von Wärmequellen oder in vollem Sonnenlicht oder in übermäßiger Feuchtigkeit liegen.

• Verwende nie eine gesprungene oder verbogene CD oder eine, die mit Klebstoff repariert wurde, da dies zu Betriebsfehlern führt.

• Faß die Unterseite der CD nicht mit Deinen schmutzigen, kleinen Fingern an.

• Sollte die Unterseite der Firo & Klawd-CD verschmutzt sein, so ist sie mit einem weichen Tuch zu reinigen. Keine Reinigungsmittel verwenden, da diese die empfindliche Oberfläche der CD beschädigen würde.

MITARBEITERVERZEICHNIS

Idee & Design	The Oliver-Twins
Regisseur	Philip Oliver
Programmierung	Andrew Oliver
	Steve Bond
	Darren Wood
Programmier-Tools	John Whigham
Grafiken	Darren Yeomans
	Joff Scarcliffe
	Joss Adley
	Jim Barnes
	Tom Dicken
	Jay Weston
Concept-Art	Steve Rushbrook
Level-Design	Martyn Ash
	Saty Mann
Zusätzliche Programmierung	
	Tony Povey
	Richard Hackett
Management	Malcolm Oliver
	Sue Ward
	Anne Corstaphine
Sound-Management	George Stone
Originalmusik	Phil Chill
	Colin Payne
Firos Stimme	Paul Wallis
Klawds Stimme	Tim Flavin
Weitere Stimmen	Robert Firth

Besonderen Dank an	Jaqui Lyons
	Kathleen Watson
	Alastair Graham
Testspieler	Steve Mann
	Darren Loyd
	Ronnie Jackson
	Ken Jordan
Verpackung	Fluid Design
	ML Design
	Barry Lancaster-Smith
Marketing	Andrew Wright
	Gavin White
Produktion	Mike Brown
Produktionsleitung	Ian Mathias

Die Dauer der Garantieleistungen für dieses Produkt wird durch das jeweilige nationale Recht geregelt. Dies hat jedoch keinen Einfluß auf Ihre gesetzlichen Rechte. BMG Interactive behält sich vor, jederzeit und ohne Vorankündigung an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. BMG Interactive gewährt keinerlei Garantien für dieses Handbuch, für seine Qualität, seine Handelsüblichkeit oder Eignung für irgendeinen besonderen Zweck.

10330

76896423722